

**PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
MENGUNAKAN MEDIA REALISTIK PESERTA DIDIK  
KELAS V SDN KAPUAS HULU**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**Oleh,**

**WALUDIMANTO**

**NIM : F34211729**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2013**

**PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
MENGUNAKAN MEDIA REALISTIK PESERTA DIDIK  
KELAS V SDN KAPUAS HULU**

**Waludimanto, Suryani, Sugiyono  
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak  
email : waludimanto@yahoo.com**

**Abstrak** : Masalah umum dalam penelitian ini adalah “Apakah Penggunaan Media Realistik dalam meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika kelas V di Sekolah Dasar Negeri 07 Kantuk Balau Kabupaten Kapuas Hulu?”. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas Pembelajaran Matematika menggunakan media realistik peserta didik Kelas V SDN Kapuas Hulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas dan sifat penelitian kolaboratif. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi dan subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 07 Kantuk Balau Kabupaten Kapuas Hulu yang berjumlah 4 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi langsung dengan alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media realistik dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 07 Kantuk Balau Kabupaten Kapuas Hulu hal ini dapat dilihat dari nilai aktivitas belajar peserta didik pada siklus I dengan rata-rata nilai 61,67% (tinggi) meningkat menjadi 70,56 (tinggi) pada siklus II. Penilaian Kinerja Pendidik siklus I sebesar 2,37 (baik) meningkat menjadi 3,07 (baik sekali).

Kata Kunci : Pembelajaran Matematika Media Realistik.

**Abstract** : Common problem in observational it is “ If Realistik's Media Purpose in increase Participant Studying Activity is taught on Mathematics Learning brazes v at Country Elementary School 07 Kantuk Balau Kabupaten Kapuas Hulu?”. To the effect this research to increase participant activity is taught. Method that is utilized in this research is descriptive method with Observational observational Action brazes and collaborative research character. This research is done as much 2 consisting of cycle planning phase, performing, observation and reflection and subjek is this research which is class student v Country Elementary School 07 Kantuk Balau Kabupaten Kapuas Hulu that total 4 person. Technics data collecting which is utilized which is direct observation tech with data collecting tool utilize observation ply. menunjukan's observational result that realistik's media purpose in Mathematics learning can increase participant studying activity teaches to braze v Country Elementary School 07 Kantuk Balau Kabupaten Kapuas Hulu it can be seen from activity point study educative participants on i. cycle with averagely assesses 61,67% (high) worked up as 70,56 (high) on cycle II.. Educator Performance estimation i. cycle as big as 2,37 (well) worked up as 3,07 (very well). Key Concept : Mathematics Learning activity Realistik's Media.

Dewasa ini yang masih terus dibicarakan dalam masalah mutu pendidikan adalah prestasi belajar peserta didik dalam suatu bidang ilmu tertentu. Menyadari hal tersebut, maka pemerintah bersama para ahli pendidikan, berusaha untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan. Upaya pembaharuan pendidikan telah banyak dilakukan oleh pemerintah, diantaranya melalui seminar, lokakarya dan pelatihan-pelatihan dalam hal pemantapan materi pelajaran serta metode pembelajaran untuk bidang studi matematika. Sudah banyak usaha yang dilakukan oleh Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yaitu setiap pendidik dituntut untuk membuat beberapa langkah dalam mengajar seperti merencanakan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menggunakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan materi pelajaran yaitu berupa media, selanjutnya pendidik dituntut untuk lebih menguasai pelaksanaan pembelajaran, setelah itu diadakan observasi lalu dilanjutkan dengan melaksanakan refleksi khususnya pendidikan matematika di sekolah, namun belum menampakkan hasil yang memuaskan, baik ditinjau dari proses pembelajarannya maupun dari hasil prestasi belajar peserta didik. Dari beberapa mata pelajaran yang di sajikan pada sekolah dasar, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang menjadi kebutuhan untuk berfikir dalam melatih penalarannya. Melalui pengajaran matematika diharapkan akan menambah kemampuan, mengembangkan ketrampilan dan aplikasinya. Selain itu, matematika merupakan sarana berpikir dalam menentukan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, bahkan matematika merupakan metode berpikir logis sistematis dan konsisten. Oleh karena itu semua masalah kehidupan yang membutuhkan pemecahan secara cermat dan teliti selalu harus berpaling pada matematika. Dalam pembelajaran matematika sering kali didapatkan bahwa peserta didik masih sukar menerima dan mempelajari matematika bahkan banyak yang mengeluh bahwa pelajaran matematika membosankan, tidak menarik dan susah untuk dipahami. Berbicara masalah rendahnya prestasi belajar peserta didik, khususnya prestasi belajar matematika dapat disebabkan oleh faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Dalam proses pembelajaran di sekolah, model pembelajaran yang digunakan pendidik merupakan salah satu faktor dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang cenderung membuat peserta didik pasif dalam proses belajar mengajar, dapat membuat peserta didik merasa bosan sehingga tidak tertarik lagi untuk mengikuti pelajaran tersebut, terlebih lagi pelajaran matematika yang berkaitan dengan konsep-konsep abstrak, sehingga pemahamannya membutuhkan daya nalar yang tinggi. Oleh karena itu,

dibutuhkan ketekunan, keuletan, perhatian, dan motivasi yang tinggi untuk memahami materi pelajaran matematika. Permasalahan dalam proses pembelajaran juga terjadi di SDN 07 Kantuk Balau sebagaimana hasil pengamatan bahwa penguasaan peserta didik terhadap pelajaran matematika masih tergolong rendah, karena selama ini nilai rata-rata matematika peserta didik kelas V SDN 07 Kantuk Balau nilai rata-rata yaitu sebesar 40,00 itu menunjukkan bahwa prestasi peserta didik matematika khususnya pada pokok bahasan menghitung volume kubus dan balok tergolong rendah karena masih dibawah standar minimal sebesar 60,00.

Adapun tujuan penelitian ini secara umum adalah “Apakah Penggunaan Media Realistik dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 07 Kantuk Balau Kabupaten Kapuas Hulu?”. Dari permasalahan tersebut, dapat dirumuskan beberapa sub masalah antara lain : Bagaimana kemampuan pendidik merencanakan pelaksanaan pembelajaran dengan media realistik pada mata pelajaran matematika dengan materi menghitung volume balok dan kubus?. Bagaimanakah peningkatan kemampuan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan media realistik pada mata pelajaran matematika dengan materi menghitung volume balok dan kubus?. Bagaimanakah Peningkatan Aktivitas Fisik Peserta Didik Kelas V dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Realistik di Sekolah Dasar Negeri 07 Kantuk Balau Kabupaten Kapuas Hulu ? Bagaimanakah Peningkatan Aktivitas Mental Peserta Didik Kelas V dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Realistik di Sekolah Dasar Negeri 07 Kantuk Balau Kabupaten Kapuas Hulu ? Bagaimanakah Peningkatan Aktivitas Emosional Peserta Didik Kelas V dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Realistik di Sekolah Dasar Negeri 07 Kantuk Balau Kabupaten Kapuas Hulu ? dan dalam penelitian ini peneliti akan menilai aktivitas belajar, terlebih dahulu dijelaskan tentang aktivitas. Menurut Sumadi Suryabrata (2004 :97) bahwa, “aktivitas adalah banyak sedikitnya orang yang menyatakan diri, menjelmakan perasaanya dan pikiran-pikirannya dalam tindakan yang spontan”. Menurut peneliti aktivitas dalam belajar adalah keaktifan peserta didik dalam pembelajaran seperti bertanya, mencatat, mendengar, menjawab, menunjuk, dan berbicara. Dalam pnelitian ini peneliti menggunakan media Media Realistik adalah suatu teori dalam pendidikan matematika yang berdasarkan pada ide bahwa matematika adalah aktivitas manusia dan matematika harus dihubungkan secara nyata terhadap konteks kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai suatu sumber pengembangan dan sebagai area aplikasi melalui proses matematisasi baik horizontal maupun vertikal. Dalam matematisasi horizontal berangkat dari dunia nyata masuk ke

dunia symbol sedangkan matematisasi vertikal berarti proses / pelaksanaan dalam dunia symbol. Menurut peneliti media realistik adalah benda-benda nyata dan mudah dilihat serta diperoleh dilingkungannya. Matematika merupakan salah satu jenis dari enam materi ilmu yaitu matematika , fisika, biologi, psikologi, ilmu-ilmu sosial dan linguistik. Didasarkan pada pandangan konstruktivisme, hakikat matematika yakni anak yang belajar matematika dihadapkan pada masalah tertentu berdasarkan konstruksi pengetahuan yang diperolehnya ketika belajar dan anak berusaha memecahkannya (Hamzah, 2007:126-132). Menurut peneliti pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang berhubungan dengan angka-angka dengan nilai yang pasti untuk menjumlahkan, mengurangi, mengalikan, dan membagi. Pengertian belajar menurut kamus bahasa Indonesia : Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut Slameto (Djamarah, Syaiful Bahri, Psikologi Belajar; Rineka Cipta; 1999) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Ngalim Purwanto (1992) Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku, yang terjadi sebagai hasil dari suatu latihan atau pengalaman.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metode juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban. Hakekat penelitian dapat dipahami dengan mempelajari berbagai aspek yang mendorong penelitian untuk melakukan penelitian. Setiap orang mempunyai motivasi yang berbeda, di antaranya dipengaruhi oleh tujuan dan profesi masing-masing. Motivasi dan tujuan penelitian secara umum pada dasarnya adalah sama, yaitu bahwa penelitian merupakan refleksi dari keinginan manusia yang selalu berusaha untuk mengetahui sesuatu. Keinginan untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan merupakan kebutuhan dasar manusia yang umumnya menjadi motivasi untuk melakukan penelitian. Menurut H.M. Musfiqon (2012 :14) Metode penelitian merupakan langkah dan cara dalam mencari, merumuskan, menggali data, menganalisis, membahas dan menyimpulkan masalah dalam penelitian. Dan didalam

penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif. Menurut Hadari Nawawi (2007: 67) bahwa “Metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan mengembangkan dan melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian (seseorang, lembaga masyarakat, dan lain-lain), pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya”. Dalam penelitian Tindakan Kelas ini adalah menggunakan penelitian tindakan kelas atau (PTK). Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Iskandar (2012: 20) adalah Istilah dalam bahasa Inggris *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bagian dari penelitian tindakan (*classroom action research*) yang dilakukan guru dan dosen di kelas (sekolah dan perguruan tinggi) tempat ia mengajar yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas. Didalam penelitian ini peneliti tidak dapat bekerja sendiri tanpa bantuan orang lain, maka dari itu dalam penelitian ini harus bersifat kolaboratif. Menurut **Iskandar** (2006 :26) “Penelitian Tindakan Kelas Bersifat Kolaboratif, dalam pengertian usulan harus jelas menggambarkan peranan dan identitas masing-masing anggota pada setiap kegiatan penelitian yang dilakukan”. pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus pada semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014.

Penelitian dilakukan pada SDN 07 Kantuk Balau Kabupaten Kapuas Hulu. Siklus I pada tanggal 9 September 2013, dan siklus II pada tanggal 23 September 2013. Subjek Penelitian Peserta didik kelas V SDN 07 Kantuk Balau Kabupaten Kapuas Hulu yang berjumlah 4 orang 2 orang laki-laki dan 2 orang perempuan Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah (1) Indikator Kinerja kemampuan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Lembar IPKG I, (2) Indikator Kinerja kemampuan guru melaksanakan pembelajaran Lembar IPKG II, dan (3) Indikator Aktivitas Peserta Didik, (4) Indikator Kinerja Hasil Belajar Peserta Didik. Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah **Lembar observasi**, sebagai alat pengumpulan data pada tehnik observasi langsung, berupa lembar observasi IPKG I dan IPKG II dalam Soal Tes hasil belajar, sebagai alat pengumpul data pada tehnik pengukuran hasil belajar siswa. dalam penelitian ini guru memberikan tes kepada siswa berupa tes tertulis dengan bentuk tesnya adalah essay. Dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi langsung dan teknik pengukuran. Observasi langsung menurut Hadari Nawawi (2012 : 100) yaitu mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada obyek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat di mana suatu peristiwa, keadaan atau situasi sedang terjadi.. Daftar skor diolah dengan

mengelompokan/menghitung jumlah nilai yang sama, persentase, dan skor rata-rata. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel, yaitu : Tolak ukur kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menurut Syahwani Umar dan Syambasril (2011 : 121), yaitu :

No	Skor	Kategori
1	1,00 – 1,99	Kurang
2	2,00 – 2,99	Cukup
3	3,00 – 3,49	Baik
4	3,50 – 4,00	Baik Sekali

Tolak Ukur Peningkatan Aktivitas Belajar		
No	Perentase (%)	Kategori
1	81 – 100 %	Sangat tinggi
2	61 – 80 %	Tinggi
3	41 – 60 %	Cukup tinggi
4	21 – 40 %	Rendah
5	0 - 20 %	Sangat rendah

Sumber: M. Ngalim Purwanto (2010:103)

Tolak ukur kategori penilaian hasil belajar siswa, yaitu :

Skor Akhir	Keputusan	Grade
80 – 100	Berhasil	A (baik sekali)
70 – 79	Berhasil	B (baik)
60 – 69	Belum Berhasil	C (cukup)
50 – 59	Belum Berhasil	D (kurang)
0 – 49	Belum Berhasil	E (sangat kurang)

Sumber : **Adi Suryanto**, dkk (2008 : 4.42)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Siklus I Pelaksanaan dilakukan pada hari Senin tanggal 9 September 2013 jam 07.00 – 08.10 WIB, yaitu : kemampuan pendidik menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran pada perumusan tujuan pembelajaran dengan rata-rata 2,66, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar dengan rata-rata 2,75, pemilihan sumber belajar/ media pembelajaran dengan rata-rat skor 2,33, skenario/kegiatan pembelajaran dengan rata-rata skor 2,60, dan penilaian hasil belajar dengan rata-rata 2,75, sehingga pada skor total keseluruhan adalah 13,42 dengan rata-rata 3,35 dalam kartegori baik. Prapembelajaran rata-ratanya 2,00 cukup, membuka pembelajaran rata-ratanya 2,50 cukup, kegiatan inti pembelajaran 2,33 cukup, penutup 2,66 cukup, sehingga rata-rata skor total I+II+III+IV adalah 9,49 dengan

rata-rata 2,37 cukup. Pada aktivitas peserta didik siklus I aktivitas fisik yang muncul 62,50% kategori tinggi dan tidak muncul 37,5% kategori rendah, pada aktivitas mental yang muncul 62,50% kategori tinggi, dan pada aktivitas emosional yang muncul 60% cukup tinggi dan tidak muncul 40% kategori rendah, jadi rata-rata persentase keseluruhan aktivitas belajar peserta didik yang muncul adalah 61,67% kategori tinggi dan tidak muncul adalah 38,33% kategori rendah. Nilai peserta didik pada siklus I menunjukkan 1 orang peserta didik tidak tuntas karena nilai adalah 55 kategori kurang, dan 3 orang peserta didik mendapat nilai 1 sesuai KKM dan 2 orang mendapat nilai 65 kategori cukup dan 70 kategori baik diatas KKM yaitu 60. Siklus II dilaksanakan pada hari senin tanggal; 23 september 2013 pukul 07.00 – 08.10 WIB, yaitu : Hasil observasi terhadap pendidik dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran menunjukkan hasil memuaskan dengan rata-rata mencapai 3,29 dengan kategori baik. Dimulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran dengan rata-rata 3 kategori baik pengorganisasian materi ajar dengan rata-rata 3,5 baik, pemilihan sumber belajar/media pembelajaran dengan rata-rata 3,3 baik, skenario/kegiatan pembelajaran dengan nilai rata-rata 3 kategori baik, penilaian hasil belajar dengan rata-rata 3,25 dengan kategori baik, sehingga secara keseluruhan mendapat skor total 16,48 dibagi skor total menjadi 3,29 kategori baik. Dengan demikian pada siklus II dapat disimpulkan penyusunan pelaksanaan pembelajaran matematika realistik disusun oleh peneliti dengan baik sekali. Dalam melaksanakan pembelajaran pendidik dengan media realistik pada pelajaran matematika dengan materi menghitung volume kubus dan balok dikatakan dengan baik sekali karena mendapat nilai rata-rata 3,07 baik yaitu pada prapembelajaran mendapat rata-rata 3 kategori baik, membuka pembelajaran dengan rata-rata 3 kategori baik, kegiatan inti dengan rata-rata 2,75 kategori cukup, pendekatan strategi pembelajaran dengan rata-rata 3,57 kategori baik sekali, pemanfaatan media pembelajaran dengan rata-rata 3,25 kategori baik, pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan keterampilan peserta didik dengan rata-rata 3,33 kategori baik, kemampuan khusus pembelajaran matematika SD dengan rata-rata 3,50 kategori baik sekali, penilaian proses dan hasil belajar dengan rata-rata nilai 3,50 kategori baik sekali, penguasaan bahasa dengan rata-rata nilai 3,33 kategori baik, dan penutup dengan rata-rata 3 dengan kategori baik. Sehingga jumlah total rata-rata keseluruhan adalah 12,31 dengan rata-rata 3,07 dengan kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peneliti telah berhasil dalam melaksanakan pembelajaran matematika realistik pada siklus II. Aktivitas peserta didik pada siklus II menunjukkan peningkatan sangat baik sekali, karena pada siklus I rata-rata persentase yang muncul 61,67% kategori tinggi dan tidak muncul 38,33% kategori rendah dan pada siklus kedua yang muncul meningkat menjadi 70,55% kategori tinggi dan tidak muncul hanya 29,45% kategori rendah. Bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus II pada pelajaran matematika dengan media realistik menunjukkan nilai rata-rata yaitu 75 kategori baik, dengan nilai terendah peserta didik yaitu 70 kategori baik dan tertinggi adalah 85 kategori baik sekali, hal ini menunjukkan bahwa 100% peserta didik tuntas dalam mengikuti pembelajaran matematika melalui Kriteria Ketuntasan Minimalnya adalah 60.



## Pembahasan

Tabel 1 Aktivitas pembelajaran peserta didik

No	Aspek yang dinilai	Siklus I	Siklus II
1	Aktivitas Fisik	62,50%	75%
2	Aktivitas Mental	62,50%	66,67%
3	Aktivitas Emosional	60,00%	70,00%
Jumlah Total		185,00%	211,67%
Rata-Rata Persentase		61,67%	70,56%

Kemampuan pendidik merencanakan pelaksanaan pembelajaran matematika dengan media realistik hasil observasi yang dilakukan observer adalah pada siklus I rata-rata secara keseluruhan adalah sebesar 2,68 dengan kategori cukup sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 3,29 dalam kategori baik itu berarti pendidik telah berhasil dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. kemampuan pendidik melaksanakan pembelajaran terjadi peningkatan disiklus II dengan rincian prapembelajaran siklus I rata-ratanya adalah 2,00 kategori cukup dan siklus II meningkat menjadi 3,00 kategori baik membuka pembelajaran pada siklus I dengan rata-rata 2,50 kategori cukup dan pada siklus II meningkat menjadi 3 kategori baik, kegiatan inti pembelajaran pada siklus I hanya 2,33 dengan kategori cukup dan pada siklus II menjadi 3,31 kategori baik. Kegiatan penutup pada siklus I hanya rata-ratanya adalah 2,66 kategori cukup dan pada siklus II meningkat 3 dengan kategori baik. Perolehan aktivitas fisik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan media realistik dikelas V SDN 07 Kantuk Balau mengalami peningkatan yang cukup tinggi dari 61,67% kategori tinggi dari siklus I meningkat menjadi 70,56% kategori tinggi pada siklus II. rekapitulasi nilai evaluasi belajar peserta didik diatas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I satu orang anak tidak tuntas karena mendapat nilai dibawah KKM yaitu 55 kategori kurang sedangkan 3 orang anak dikatakan tuntas dengan 1 orang dengan nilai 60 kategori cukup sesuai KKM satu orang lagi dengan nilai 65 kategori cukup dan satu orang anak dengan nilai 70 kategori baik, pada siklus II menunjukkan peningkatan pada hasil belajar peserta didik dikarenakan semua peserta didik dikatakan tuntas dalam pelajaran matematika dengan media realistik yaitu dengan nilai diatas KKM dengan nilai terendah adalah 70 kategori baik dan tertinggi mendapat nilai 85 kategori baik sekali. Secara keseluruhan bahwa banyak terjadi peningkatan pada siklus II.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan yang dikemukakan pada BAB IV maka dapat diambil kesimpulan secara umum bahwa penggunaan media realistik dalam pembelajaran matematika pada kelas V SDN 07 Kantuk Balau Kabupaten Kapuas Hulu, secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut :

Kemampuan pendidik dalam membuat rencana pembelajaran (RPP) dengan media realistik dalam meningkatkan aktivitas matematika di kelas V SDN 07 Kantuk Balau yaitu pada siklus I sebesar 2,66 dalam kategori cukup kemudian meningkat sebanyak 0,61 sehingga pada siklus II menjadi 3,29 dengan kategori baik. Kemampuan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media realistik dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran matematika di kelas V SDN 07 Kantuk Balau Kabupaten Kapuas hulu rata-rata pada siklus I yaitu sebesar 2,75 kategori cukup dan pada siklus II menjadi 3,50 kategori baik sekali, sehingga terjadi peningkatan dengan bertambah 0,75. Dengan menerapkan media realistik dalam meningkatkan aktivitas fisik pembelajaran matematika di kelas V SDN 07 Kantuk Balau telah menunjukkan aktivitas fisik pada siklus I mendapat skor sebesar 62,50% dengan kategori tinggi, dan pada siklus II meningkat menjadi 75% dengan kategori tinggi, sehingga terjadi peningkatan dengan bertambah 12,5%. Hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan media realistik dalam meningkatkan aktivitas mental pada siklus I mendapat skor sebesar 62,50% dengan kategori tinggi, dan pada siklus II meningkat menjadi 66,67% dengan kategori tinggi sehingga terjadi peningkatan dengan bertambah 4,17%. Hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan media realistik dalam meningkatkan aktivitas emosional pada siklus I mendapat skor sebesar 60% dengan kategori cukup tinggi, dan pada siklus II meningkat menjadi 70% dengan kategori tinggi sehingga terjadi peningkatan dengan bertambah 10%. Sehingga rata-rata skor aktivitas peserta didik pada siklus I adalah 61,67% dengan kategori tinggi, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 70,50% kategori tinggi, sehingga terjadi peningkatan dengan bertambah 8,83%.

### **Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka begitu banyak hal yang harus dilakukan pendidik untuk memajukan cara belajar peserta didik agar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tercapailah ketuntasan minimal dalam pembelajaran matematika. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan pendidik maupun calon pendidik dalam pembelajaran matematika dengan media realistik adalah sebagai berikut : Bahwa sebelum mengajar pendidik perlu melakukan persiapan-persiapan yang mendukung terlaksananya pembelajaran yang bertumpu pada anak dan mempunyai kebermaknaan yang bersifat kondusif terhadap semangat dan hasil belajar peserta didik seperti menyusun RPP yang sesuai dengan KTSP serta menentukan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang sesuai kemudian menggunakan media yang mendukung pelaksanaan pembelajaran. Dalam belajar peserta didik lebih dituntut aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti dalam eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi, sedangkan pendidik atau pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator. Hendaknya pendidik atau pendidik selalu mengadakan

evaluasi maupun perubahan-perubahan cara mengajar yang bersifat inovatif sehingga t5ercapailah pembelajaran yang menyenangkan dan melakukan hal-hal yang terbaik demi kemajuan belajar peserta didiknya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hadari Nawawi. (2007). Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta : Gajahmadja University Pres.
- Iskandar. (2012) Penelitian Tindakan Kelas.
- M. Ngalim Purwanto. (2010). Rumus perhitungan analisis persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran. (Online). <http://jurnal.untan.ac.id>
- Mukhtar. (2013). Metodologi Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif. Jakarta : Referensi (GP Press Group)
- Musfiquon. (2012). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta : PT. Prestasi Pustakarya
- M. Sobry Sutikno. (2013) Belajar dan Pembelajaran. Lombok : Holistica
- Soenarjo. (2007). Elektronik Matematika IV untuk SD dan MI Kelas V. Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyadi. (2013). Panduan Penelitian Tindakan Kelas. Jogjakarta : DIVA Prest.
- Tim Bina Karya. (2007). Terampil Berhitung Matematika untuk SD Kelas V Erlangga
- W. Gulo. (2010). Metodologi Penelitian. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Zainab Aqib. (2013). Model – Model Media. Bandung : CV YRAMA WIDYA